EDITORIALE #9

Siamo arrivati all'ultimo numero per quest'anno e per voi abbiamo due novità.

Da questo numero il nostro Lee non si occuperà solo di conversioni ad 8 e 16 bit ma anche degli arcade. Aveva esordito con la recensione di Rainbow Islands per C64 su Zzap!Test #1.

Diamo anche il benvenuto a Paul E. Morrison, già collaboratore di Zzap!64 nel numero celebrativo 107 e webmaster di un sito con retro-recensioni di arcade e giochi per home computer.

Ritornano anche due sezioni amatissime. Redhot ci porta nel 1981 per presentare le "pietre miliari" che hanno lasciato la loro impronta nella storia del videogioco. Rockford, circondato da diamanti nella sua caverna, ci racconta storie e aneddoti di noi "colleghi" della redazione.

E poi le recensioni del mese: Rygar, gioco di copertina, è un guerriero che arriva dagli albori del tempo; Truxton è uno sparatutto verticale con un'azione che non lascia respiro, sviluppato da Toaplan; Kick and Run è una simulazione di calcio il cui motto è "Non solo un gioco ma un'esperienza di calcio, comprende tutto tranne che lo stadio"; Gun & Frontier è un altro sparatutto verticale ma stavolta in un mondo in cui gli alieni sfidano i pionieri del far west. Ciliegina sulla torta, la recensione di un superclassico dedicata agli amanti degli anni '80: il mitico Pengo!

E con questo passo e chiudo. Vi auguro felice Natale, nuovo anno e... happy zapping!

Stefano "Zaxxon1" Ferrari

SOMMARIO

La copertina dedicata a Rygar si basa sul flyer giapponese dell'arcade, che qui viene lasciato quasi inalterato.

Con un piccolo tocco di classe, l'artiglio del demone in alto viene modificato per fargli ghermire il logo di Zzap!Raine in primo piano.

Le fasce diagonali ed i testi in primo piano sono in toni di verde per contrastare coi colori caldi dello sfondo.

COLOPHON

Zzap!Raine Numero 9, Dicembre 2003. Nuova edizione in formato PDF, Marzo 2024. Distribuzione gratuita.

Editore: Zzap!Raine Team, Milano (Italia) e Sydney (Australia) - *https://raine.1emulation.com/zzapraine/* - *https://www.facebook.com/ZzapRaine/*

Direttore Esecutivo: Stefano "Zaxxon1" Ferrari
Grafica: Liliana "LV" Vitalini (copertina originale 2003 e caricature), Luca "MADrigal" Antignano (layout sito 2003, copertina 2024, grafica e layout rivista)
Redazione: Lee "LB" Bolton, Luca "MADrigal" Antignano, Marco "Redhot" Castiglioni", Paolo "RoyJ" Facchini, Paul E. "Moz" Morrison, Stefano "Zaxxon1" Ferrari

Contatti: Luca "MADrigal" Antignano - *lucantignano@gmail.com* - *http://www.madrigaldesign.it/*

INTRODUZIONE A ZZAP!RAINE

Zzap!Raine è una rivista che tratta principalmente di videogame arcade (da sala) giocabili tramite l'emulatore RAINE.

Il nostro obiettivo è di analizzare due aspetti diversi dei videogame supportati dal RAINE. Da un lato recensiremo i giochi in quanto tali, fornendo la nostra opinione su quanto li reputiamo interessanti e divertenti. Oltre a questo, analizzeremo anche il RAINE come software-emulatore e la sua capacità di riprodurre i giochi in modo fedele: laddove vi fossero vistosi errori di emulazione (i "bug"), li riporteremo in un'apposita sezione.

Lo stile delle recensioni prende ispirazione dalla famosissima rivista britannica Zzap!64. Se non la conoscete, vi invitiamo a leggere l'editoriale del caporedattore Chris Anderson, pubblicato sul primo numero nel lontano maggio 1985.

Eccolo qui di lato...

Benvenuti al primo numero di Zzap!64, la rivista dedicata all'intrattenimento sull'home computer più bello del mondo.

Senza voler apparire troppo presuntuosi, pensiamo che la rivista che tenete fra le mani causerà non poco scompiglio nel mondo editoriale. Fino ad oggi, gli amanti del Commodore 64 in cerca di una buona lettura avevano solo due scelte: riviste generaliste che trattavano tante cose tra cui noiosi giochi per Spectrum, oppure seriose pubblicazioni curate dalla Commodore, piene di termini informatici complicati inventati da gente pallosa e saccente.

Il che suona strano perché, senza dubbio alcuno, il Commodore 64 è famoso per essere il computer ideale su cui caricare i tanti, superbi videogiochi e programmi d'intrattenimento disponibili in gran quantità.

L'obiettivo di Zzap!64 è esclusivamente di aiutarvi ad ottenere il meglio da questi videogiochi e programmi. Vi aiuterà sia a decidere quali sono meritevoli di essere acquistati e sia a sfruttare al massimo quelli che già possedete. Ci auguriamo che diventi un giornale che tutti i possessori del 64 possano capire, apprezzare ed amare.

Noi ci siamo divertiti tantissimo a mettere insieme questo primo numero. Speriamo che vi divertiate allo stesso modo a leggerlo.

Ci vediamo il prossimo mese.

Happy zapping!

Chris Anderson

VALUTAZIONE DEI GIOCHI

Seguendo la tradizione di Zzap!64, anche su Zzap!Raine valutiamo i diversi aspetti dei giochi recensiti in numeri percentuali (da 0% pessimo a 100% eccellente). Cinque valutazioni provengono da Zzap! e due (*) sono specifiche di Zzap!Raine.

PRESENTAZIONE La presenza e completezza delle istruzioni mostrate a video, le opzioni di gioco, l'attrattività della modalità demo... in poche parole tutto quel che non è il gioco vero e proprio.

GRAFICA Varietà, dettaglio ed efficacia delle immagini, qualità delle animazioni e fluidità del movimento degli oggetti su schermo.

SONORO Varietà ed efficacia degli effetti sonori, nonché qualità tecnica ed estetica delle musiche di sottofondo.

ORIGINALITÀ (*) È un gioco innovativo, interessante ed originale?

APPETIBILITÀ Quanto il gioco ci attira e ci fa venire voglia di provarlo e di farci le prime partitine?

LONGEVITÀ È un gioco che ci tiene incollati allo schermo? Quanto siamo disposti a metterci altre monetine?

EMU QUALITY (*) L'accuratezza del RAINE, ovvero quanto il gioco emulato è fedele a quello del coin-op in sala giochi.

GLOBALE Tutti i voti confluiscono qui! In altre parole: quanto il gioco è piaciuto alla Redazione.

Anche i bollini di qualità sono ereditati da Zzap!64 e vengono assegnati ai titoli più meritevoli.

SIZZLER

Titoli da provare a meno che proprio non vi piaccia il genere, e che hanno ricevuto un punteggio Globale almeno del 90%. Equivale al "Gioco Caldo" su Zzap! italiano.

RAINE MEDAL AWARD

Solo i giochi "una spanna sopra gli altri" ricevono il massimo riconoscimento. La medaglia d'oro viene data solo ai titoli che ricevono un punteggio Globale del 95% o più.

©1986 TECMO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

RYGAR

LEGENDARY WARRIOR

VERSIONI ALTERNATIVE

- Argus No Denshi
  Tecmo, 1986 (Giappone)

Già dagli albori dell'umanità, le tribù andavano in guerra per conquistare i terreni più fertili e garantirsi la sopravvivenza. In questo continuo tumulto, un'armata di guerrieri ben addestrati ridusse gli uomini primitivi in schiavitù e prese controllo su tutta la Terra. Ma il loro capo non era un coraggioso guerriero, bensì un demone giunto dall'inferno ed intenzionato ad eliminare la razza umana.

Creature mostruose scorrazzavano tra i villaggi, razziando tutto quel che trovavano. Non fu affatto facile vedere i migliori lottatori umani cadere uno dopo l'altro. Ed infine l'umanità si arrese al demone, che divenne il padrone incontrastato di tutto. Ma c'era ancora una piccola speranza...

Un manipolo di schiavi scappò a nord attraverso le montagne e visse per decenni nelle caverne. Lì nacque un bambino e venne chiamato **Rygar**. Per la tribù questo era un segno del destino. Quel bimbo doveva essere stato mandato dagli dèi e sicuramente sarebbe divenuto un guerriero. Avrebbe riportato la pace sulla Terra.

Rygar cresce e un glorioso giorno si mette in cammino per raggiungere la fortezza del demone. I 27 territori che lo separano dalla meta sono traboccanti di creature che attaccano dal cielo, da terra e dal sottosuolo. Impugnando il "Diskarmor", una lama affilatissima a forma di disco, cercherà di ricacciare il demone nell'inferno profondo!

Il pannello di gioco riporta molte informazioni: il rango del nostro guerriero, punteggio, record, livello, tempo a disposizione (circa 100 secondi per livello), vite rimaste, la minimap-

▲ In posa plastica al tramonto

Rygar è un gioco che combina molto semplicemente platform e combattimenti. Tuttavia questo non significa che non abbia un suo fascino. L'azione è intensa e non ti lascia mai tranquillo: serve mano ferma e dito veloce sui pulsanti. Anche se sembra difficile, è divertente passare qualche ora cercando di battere il record - una delle cose che mi dà più motivazione nei videogame! Scansare le orde di creature tira fuori il mostro che sta in me e in pochi minuti mi ritrovo a distruggere migliaia di demoni sullo schermo!

La grafica è ben fatta con sprite piccoli che saltano dappertutto con animazioni buone, non fluidissime. La colonna sonora però si fa notare poco. Anche se il gameplay sembra quasi idoneo ad una partitella casuale, in realtà mi ha tenuto incollato al joystick per parecchie ore. **Rygar** è un perfetto esempio di videogame degli anni '80 pulito e ben realizzato.

◀ Attenzione ai camaleonti

pa del livello, le armi e i power-up acquisiti. Alla fine di ogni battaglia riceviamo un bonus in base a rango, tempo residuo e numero di nemici eliminati.

Dal terreno emergono continuamente delle grosse lapidi che possono essere distrutte col disco-rasoio. Contengono sempre qualche bonus o potenziamento come pozioni, medaglioni ed artefatti mistici. Ce ne sono di tantissimi tipi. Tra questi: la “T” fornisce un po’ di tempo extra, le stelle danno 70.000 punti e la croce è una barriera protettiva per Rygar che dura 30 secondi. Sono poi fondamentali i power-up che migliorano l’attacco come il lancio del nostro fido Diskarmor più lontano, potente o in verticale.

▲ Gli attacchi arrivano da cielo e terra

Oltre ad uccidere i nemici col disco, **Rygar** può anche stordirli saltandogli sulla testa. Se però acquisisce il power-up della tigre, il salto potrà eliminarli direttamente. Un altro modo per liberarsi dei nemici velocemente è raccogliere il power-up della smart bomb.

I livelli offrono un mix di combattimenti e piattaforme in cui ci ritroveremo a saltare su fiumi e pietre che emergono dagli abissi ed arrampicarci su corde nelle caverne. I demoni intorno a noi non mancano: non c’è un momento in cui ci si possa riposare. Tra i mostri figurano creature preistoriche tra cui rinoceronti, pterodattili e rospi, ma anche mostri mitologici come minotauri, golem, demoni ed insetti corazzati.

E poi ovviamente c’è il demone alla fine del gioco. Solo sconfiggendolo potremo ridare pace e libertà al nostro popolo!

E strano come ricordi e sensazioni a volte non vadano di pari passo. E può capitare che, rigiocando ad uno dei videogame che porti nel cuore dopo tanti anni, le impressioni non siano più le stesse.

Tecnicamente parlando, **Rygar** è una produzione di primissimo livello: grafica perfetta, animazioni fluide, molta varietà nei nemici, colonna sonora non ripetitiva, ottimi effetti sonori. Non mancano piccoli tocchi di classe come i livelli in cui ci si arrampica sulle corde. Eppure... porca miseria ma quanto è difficile? Non c’è stata una volta in cui sia riuscito a completare cinque livelli con un solo credito. Ma poi ripensandoci: anche se fosse più semplice, che senso avrebbe completare (tanto per dire) dieci livelli di fila? Sarebbe divertente? No. Il gameplay è ripetitivo e l’unico incentivo è vedere la grafica dei livelli più avanzati.

Rygar è un super-classico da provare almeno una volta. Ma per non più di mezz’ora al massimo.

Signore e signori, siamo davanti ad un vero capolavoro degli anni ’80. Non ricordo nessun platform a scorrimento orizzontale che avesse una grafica ed un sonoro così belli. Anche se il gameplay è molto semplice, i designer sono riusciti a creare un prodotto completo e rifinito. Per me sono dei veri geni!

Ogni nemico ha caratteristiche diverse e ce ne sono di tanti tipi: volanti, a piedi, altri vengono dal sottosuolo. Potrei passare ore a descrivere questo piccolo capolavoro ma il meglio che posso fare è raccomandarvi di provarlo. Lo consiglio veramente a tutti!

Ho sentito dire che c’è anche un remake per Playstation. Non ho avuto modo di provarlo ma in ogni caso dubito che sia meglio dell’originale!

Ecco qui un gioco in cui non serve stare tanto lì a pensare: bisogna solo saltare e attaccare centinaia di creature preistoriche e mitologiche in un videogame che sembra un precursore del classico **Rastan**.

Mi sono piaciute la schermata introduttiva e la presentazione in generale. I colori che riempiono sprite e fondali sono una gioia per gli occhi. Le animazioni sono anch’esse ottime. La cosa meno riuscita è la colonna sonora un po’ ripetitiva mentre gli effetti sono grandiosi. In generale, dal punto di vista tecnico si può dire che **Rygar** è un ottimo prodotto.

Il gameplay viene rovinato dallo schema un po’ banale. Tutti i livelli sembrano gli stessi a parte la grafica e questo rende poco appagante il progredire nell’avventura. Per me è un gioco pretenzioso ma bellino da vedere e giocare per un po’.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 67%
GRAFICA: 77%
SONORO: 69%
ORIGINALITÀ: 73%
APPETIBILITÀ: 83%
LONGEVITÀ: 73%
EMU QUALITY: 99%

GLOBALE: 78%

GUN & FRONTIER

©1990 TAITO

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

Gun Frontier
Taito, 1990 (Giappone)

L'ecosistema terrestre aveva cominciato a dare brutti segni di cambiamenti climatici. In modo lento ma inesorabile, gli eventi atmosferici diventavano sempre più violenti e disastrosi. Eppure, l'umanità continuava ad agire come se niente fosse: accumulare denaro, distruggere foreste, inquinare qualsiasi cosa. La vita sulla superficie terrestre, nel mare e nell'aria era diventata pericolosa. I fiumi erano solo un ricordo dei bei tempi andati. I deserti avevano preso il posto delle praterie.

Tante, troppe persone occupavano la Terra. Non si poteva più garantire la sopravvivenza sul nostro pianeta, oramai diventato ostile. Era giunto il momento di sviluppare tecnologie aerospaziali, scoprire ed utilizzare nuove risorse extraterrestri.

Tantissimi terrestri migrarono su un nuovo pianeta. Il clima e l'ambiente erano molto simili alla "vecchia" Terra. Il pianeta venne battezzato "Gloria". E incredibilmente era pieno zeppo di giacimenti d'oro.

I pionieri si adattarono presto a viverci senza neanche dover usare tecnologie moderne. Costruirono villaggi con la sola forza delle proprie braccia, vivendo in baracche di legno come se fosse una sorta di "nuovo far west" americano. Era un modo per cercare di dimenticare gli sbagli compiuti sulla Terra e la vita tutto sommato non era male.

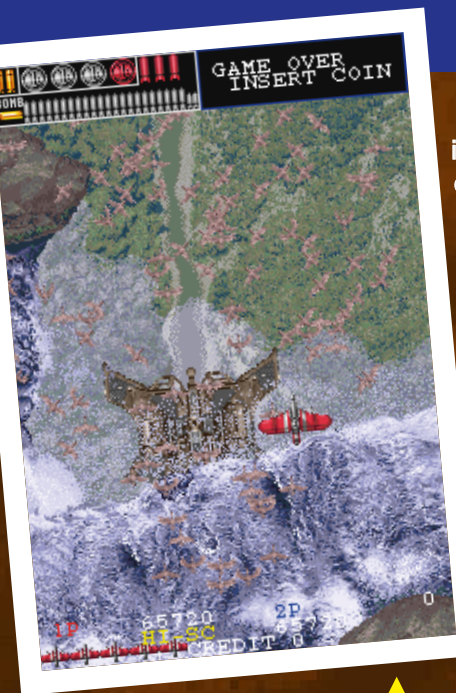
Il posto era un paradiso ma la presenza d'oro in grandi quantità continuava ad attirare nuovi coloni intenzionati a sfruttarne i giacimenti. E fra questi, moderni pirati chiamati Wild Lizards arrivarono dall'altra parte dell'universo. Fu un massacro. Molti pionieri morirono e i sopravvissuti vennero ridotti in schiavitù. La loro sola speranza di salvezza venne riposta nell'ultimo pilota ancora in grado di guidare la Flying Gun, un vecchio aereo da guerra a forma di enorme rivoltella con le ali.

Qui entriamo in gioco noi.

▲ Quasi inermi contro uno stormo di aerei giganteschi

Ancora uno sparatutto? Non è il mio genere preferito e ho giocato poco a **Gun & Frontier** ma un'idea me la sono fatta. Come nella maggior parte degli shooter, lo schermo si riempie di proiettili e purtroppo il designer ha ben pensato di farli dello stesso colore dei bonus. Risultato: un casino totale sullo schermo! La grafica è comunque ben disegnata e l'atmosfera western mi è piaciuta.

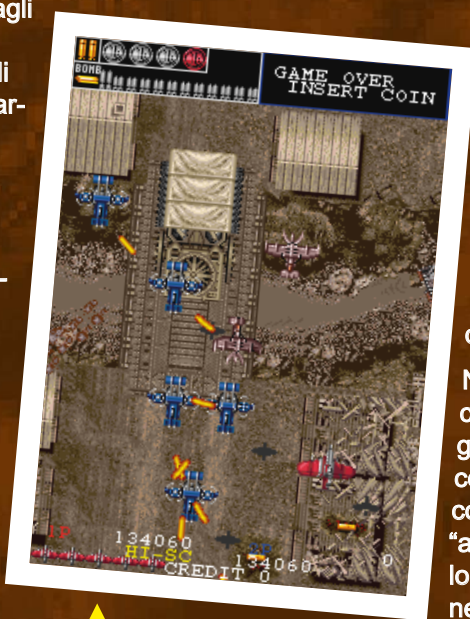
Il sonoro è la parte migliore di questa produzione con ottimi effetti e colonna sonora. Oltre a questo non c'è altro.

▲ Piccoli aerei nemici decollano sotto di noi

Il boss di fine livello emerge da sotto la cascata

Decollando con la Flying Gun, cerchiamo di prendere i pirati spaziali di sorpresa. Dapprima troviamo poca resistenza e bersagli quasi inermi, ma presto ci ritroviamo in nuvole di proiettili sparati da carrarmati ed aerei nemici.

Ogni nemico colpito lascia dietro dei lingotti d'oro che non valgono solo punti ma ci permettono anche di costruire le "smart-bomb". Per potenziare la nostra pistolona invece dobbiamo raccogliere monete da un cent che vengono rilasciate da certi tipi di aerei che si muovono in formazione dall'alto al basso dello schermo.

La guerra si svolge in sei fasi ed alla fine di ciascuna ci aspetta una massiccia macchina da guerra da demolire. In caso di vittoria riceviamo un bonus di 10.000 punti per ogni smart-bomb risparmiata. Inoltre i lingotti accumulati fino ad allora valgono 200 punti ciascuno.

La prima fase ci vede sorvolare un deserto ben protetto. Poi nell'ordine: una foresta con carrarmati mimetizzati tra gli alberi ed enormi aerei in cielo, un cantiere navale con immense navi da guerra, un villaggio di pionieri seguito da deserti, canyon e tante installazioni industriali.

Il villaggio dei pionieri è infestato dai pirati!

Lo scontro finale sembra un omaggio agli "Spaghetti Western" con un duello tra pistoleri. Se perdiamo lo scontro, il pianeta Gloria rimarrà per sempre nelle mani dei pirati spaziali.

Non mancano i tocchi di classe come gli aerei con pistole colt giganti, il deserto con le carcasse delle "antiche" astronavi colonizzatrici ed il cinema nel villaggio dei pionieri in cui viene proiettato un film... western!

Mi hanno sempre attirato i giochi ambientati nell'epoca dei pionieri americani. **Gun & Frontier** ha ambientazione, stile grafico e storia di un gruppo di pionieri della Terra in cerca di nuove risorse, come se fosse l'inizio del 19° secolo. Che bella idea!

Sia il nostro aereo che i boss di fine area sono armati di "vecchia" tecnologia con pistolone giganti e lo scontro finale col capo dei pirati è un classico western: sei soli proiettili per vincere!

La presentazione è superba, la grafica dettagliatissima e la colonna sonora accattivante. L'aereo è poco maneggevole in verità, ma ha una potenza di fuoco impressionante. Questo non è sempre sufficiente per vincere le battaglie: il gioco non è alla portata di tutti e serve tanta pratica per poter raggiungere l'ultimo livello.

Vedo tanta qualità in questo prodotto, per me è uno dei migliori sparatutto Taito di sempre. Vi suggerisco anche il seguito, **Metal Black**, uscito lo stesso anno - ma che purtroppo non ha la stessa atmosfera pionieristica. Yi-haaa!

L'epico scontro in volo su vortici dimensionali

LB

Gun & Frontier è il gioco più originale che abbia mai visto. Scherzavo! E uno shoot'em up che ruba idee da ogni gioco uscito prima di lui. Questo non vuol dire che sia "roba vecchia". Anzi è un ottimo gioco.

L'azione è frenetica e bisogna sparare a qualsiasi cosa. È facile perdersi tra tutti quegli sprite che affollano lo schermo. Il problema principale è che ti serve tanta fortuna per andare avanti. Il tuo velivolo si deve trovare al posto giusto e al momento giusto per non essere travolto dagli esagerati attacchi nemici.

La musica è nascosta dal caos delle esplosioni. Mi sarei aspettato una colonna sonora da Seconda Guerra Mondiale... peccato! La giocabilità comunque rimane molto alta. Se vi è piaciuto **Flying Shark** e siete fan degli shooter in generale, questo non dovete perderlo.

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 82%
GRAFICA: 81%
SONORO: 75%
ORIGINALITÀ: 67%
APPETIBILITÀ: 83%
LONGEVITÀ: 76%
EMU QUALITY: 88%

GLOBALE: 80%

©1982 SEGA

RECENSIONE DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

VERSIONI ALTERNATIVE

Pengo
Sega, 1982 (Giappone)

Un allegro pinguino, una gang di creature pelose e feroci, tanto ghiaccio e l'aurora boreale. No, non è la sigla di un documentario sulle bellezze dell'Antartide. Qui non siamo su Super Quark ma su Zzap!Raine, giusto? Beh, OK, allora deve trattarsi di un videogame...

Chissà cosa sarà saltato in mente alla SEGA in quella lontana mattina del 1982, quando i videogame stavano diventando una vera e propria mania. Era chiaro fin da allora che il destino delle nascenti software house sarebbe stato deciso dalle capacità di inventare nuove mascotte di successo – e meglio se in stile fumetto.

Prendiamo **Pac-Man** per esempio: era un vero idolo delle masse a quel tempo. **Mario** e **Donkey Kong** erano i re incontrastati delle sale giochi: in Giappone erano tutti pazzi per loro e Nintendo si preparava a sbarcare negli Stati Uniti. SEGA stava a guardare da lontano, almeno per un po'.

Pengo. Già il nome ci fa pensare ad un pinguino. È come se chiamassimo "Gatty" un gioco su un gatto, o "Fratè" un gioco su mio fratello. Semplice strategia di mercato per attirare frotte di videogamer verso la piccola mascotte nata tra i ghiacci dell'Antartide. Vediamo se c'è una storia dietro questo videogame – per quanto possa essere realmente utile per noi giocatori del nuovo millennio!

Era una di quelle fredde mattine sulla banchina polare dove i giorni e le notti durano sei mesi ciascuno. Il nostro pinguino si trova circondato da una banda di "sno-bee".

Il demo ci accoglie con una colorata aurora australe

Non ci è dato sapere esattamente cosa siano, ma sembrano dei blob pelosi e colorati col naso a punta. Forse Super Quark un giorno saprà svelarci questo mistero!

Gli sno-bee nascono da uova disseminate per lo schermo e vanno subito a caccia di **Pengo**. Distruggono ogni cosa sul loro percorso e sciolgono enormi blocchi di ghiaccio al solo tocco.

L'obiettivo del pinguino è

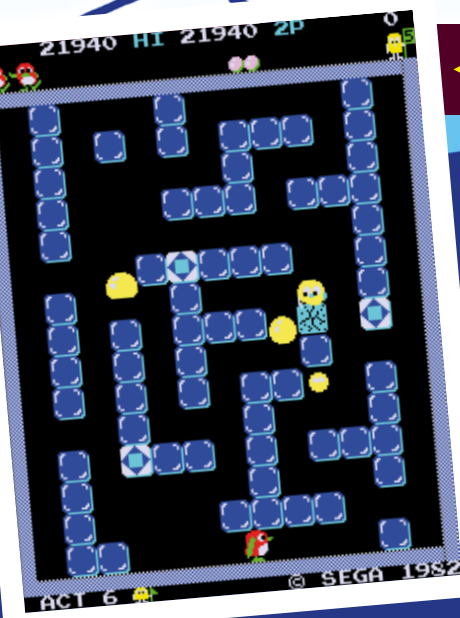
Si forma il labirinto e si comincia!

I PROTAGONISTI

PENGO

SNO-BEE

BLOCCO GHIACCIO

BLOCCO DIAMANTE

◀ Niente sembra fermare gli sno-bee...

eliminare tutti gli sno-bee in ogni livello. Quando uno è eliminato, ecco un altro uovo spuntare dal nulla ed il loro numero aumenta ad ogni nuovo schema.

Si può vincere in quattro modi diversi:

1. Schiacciare gli sno-bee con un blocco di ghiaccio. Si preme il pulsante di fuoco ed il blocco scivola fino a quando incontra un ostacolo o un muro. Se c'è uno sno-bee sul percorso, questo viene eliminato.

2. Schiacciare le uova prima che si dischiudano. Le uova stanno nascoste sotto blocchi di ghiaccio. Eliminando quei blocchi, le uova vengono rivelate ed è possibile camminarci sopra per eliminarle.

3. Stordire e schiacciare gli sno-bee. Se **Pengo** si trova sul perimetro dello schermo, premendo il pulsante di fuoco e muovendo il joystick verso il bordo, lo sno-bee sul perimetro viene stordito. A quel punto basta camminarci sopra per eliminarlo.

4. Unire i tre blocchi di diamante. Si trovano sparsi per lo schermo e sono indistruttibili. Spingendoli fino a riunirli, si ottiene un bonus di 5.000 o 10.000 punti a seconda che i blocchi siano sul perimetro dello schermo oppure no.

A livello completato riceviamo un bonus che può arrivare fino a 5.000 punti. Il bonus diminuisce all'aumentare del tempo impiegato nell'impresa.

Anche se il design è semplice, il gioco ha diversi tocchi di classe. Ad esempio, i piccoli **Pengo** che indicano le vite residue si buttano a terra quando l'eroe viene colpito. Gli sno-bee cambiano colore col proseguire del gioco.

La musica della versione giapponese del gioco è la famosissima "Popcorn" degli Hot Butter, poi riarrangiata dal mitico Jean Michel Jarre. Ad ogni due livelli completati possiamo poi goderci un intermezzo

▲ I pinguini ballano sulle note di Beethoven

con **Pengo** che balla e corre, il che contribuisce a creare un'atmosfera festosa.

Il gioco ha sedici livelli, finiti i quali la difficoltà si resetta ed il gioco ricomincia.

I diamanti sono riuniti! ▶

Che figata questo gioco. Ho passato tante ore a giocare la conversione non ufficiale per C64 tanti anni fa. I tempi sono cambiati, oggi tutto è in 3D ma a volte il divertimento si nasconde dietro la sagoma di un buffo pinguino rosso con le ali verdi ed un gameplay che oramai è stato abusatissimo.

Pengo è difficile e trovare la strategia vincente richiede pratica e tempo, cosa molto comune nei giochi dei primi anni '80. Questo prodotto si distingue dagli altri per via della colonna sonora oggi considerata un classico ed anche grazie agli intermezzi carinissimi. È un passatempo da godersi in pausa caffè, che rende le nostre giornate più allegre!

Mamma mia che difficile! Ci ho messo un sacco solo a finire il primo livello. Me lo ricordavo molto più semplice quando ci giocavo sul vecchio 286 di casa. Forse sto diventando troppo vecchio?

Ad ogni modo, anche se la grafica è spartana ed il gioco sembra poco intrigante, in realtà è davvero divertente dopo un paio di partite. I nemici non sono affatto stupidi ed offrono una sfida molto impegnativa!

Il gioco ha più di 20 anni e dunque grafica e sonoro sono datati, comunque è un prodotto originalissimo e rifinito con una bella presentazione.

Anche dopo tanti anni, ho sempre la stessa idea di **Pengo**: vorrei giocarci per ore ma invece, dopo due partite, mi prende la frustrazione, perdo la pazienza e lascio perdere.

Attira subito ma l'infatuazione non dura: manovrare il pinguino nel labirinto è troppo difficile o magari è solo una mia impressione. Buone presentazione e grafica, gli effetti e la musica poi sono divertentissimi.

Per me rimane un gioco molto originale e carino ma solo a breve termine... almeno fino a quando sarò diventato più bravo a giocarci!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 71%
GRAFICA: 62%
SONORO: 66%
ORIGINALITÀ: 87%
APPETIBILITÀ: 74%
LONGEVITÀ: 57%
EMU QUALITY: 97%

GLOBALE: 69%

©1988 TOAPLAN

RECENSIONE DI STEFANO "ZAXXON1" FERRARI

VERSIONI ALTERNATIVE

- Tatsujin
  Taito, 1988 (Giappone)

Sempre la solita storia. Tutti vivono felici ma poi arrivano gli alieni brutti e cattivi e distruggono tutto senza motivo. E poi? A chi toccherà l'onere di rimandarli via? Beh, a noi ovviamente!

I nemici di turno si chiamano Gidan e sono sparpagliati intorno alle loro fortezze spaziali su otto asteroidi, in uno spazio grande ben duecento quadranti. Cinque navi madre ci ostacolano nel tragitto verso la fortezza di Doguraga, il re dei Gidan. E poi potremo tornare a casa nel nostro bel pianeta Borogo. Facile, no?

Il gioco è un classicissimo sparatutto verticale. Navi nemiche da ogni parte, perfino da dietro. Non ci sono intermezzi tra le fasi di gioco: si comincia e si va avanti senza interruzione e capita spesso di affrontare un boss di fine area quando ancora abbiamo altre navicelle nemiche che ci inseguono!

Iniziamo nel freddo spazio ma subito veniamo attaccati da navi spaziali di varie dimensioni. Quelle piccole si muovono in formazione, piuttosto prevedibili. E poi ecco tre nemici grossi che richiedono una pioggia di proiettili per essere abbattuti - senza contare che dovremo anche schivare i loro colpi.

Ci aspetta poi la fascia di asteroidi su cui poggiano torrette azzurre poco preoccupanti. Ed ancora boss di fine area grossi quanto mezzo schermo si mischiano a nemici più piccoli, tra un asteroide e l'altro.

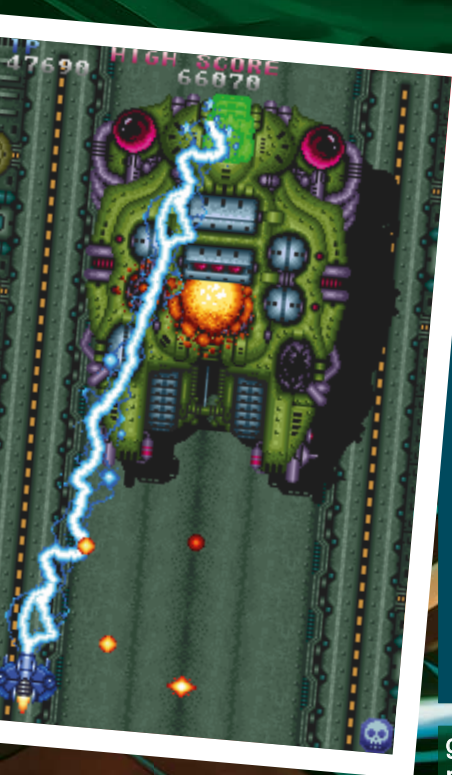
Ed infine ecco il terribile re dei Gidan, protetto da scudi che si aprono e chiudono. Dovremo calcolare bene i tempi e sparare quando

In volo tra grossi asteroidi

Ecco un altro sparatutto di cui non avevo mai sentito parlare. E anche dopo averlo giocato non so esattamente di cosa si tratti... astronavi, proiettili, bombe, power-up e via di nuovo... e non c'è nemmeno la presentazione.

I power-up non hanno niente di particolare e i nemici sembrano attaccare sempre nello stesso modo. Noioso e neanche la grafica risolleva la situazione. La cosa migliore è la colonna sonora: bella e coinvolgente.

Se vedete un cabinato con su scritto **Truxton**, tenete i gettoni in tasca e spendeteli tutti in **Bubble Bobble** invece!

Una sezione ispirata a Slap Fight

La potente arma Thunder Laser in azione

Truxton ha le caratteristiche tipiche dei giochi Toaplan: grafica e musiche eccellenti, bonus nascosti ovunque, tante armi disponibili e longevità assicurata. Eppure non sono convinto al 100%, non mi attira tanto come altri giochi Toaplan, e come non citare il capolavoro **Out Zone**? Sembra mancare qualcosa...

La grafica ha animazioni fluide, sprite grossi e ben definiti e fondali magnifici - soprattutto verso la fine del gioco. La colonna sonora contribuisce parecchio all'atmosfera ma stavolta la perfezione è ben lontana.

Forse la cosa che stona è la difficoltà sbilanciata. Capita di avere l'arma sbagliata nel momento sbagliato e, se perdi una vita, ripartire è pressoché impossibile. Altre volte stai al centro dello schermo sparando a casaccio e riesci a fare strage di alieni.

La cosa più bella è il boss finale: magnifico! Se riuscirete a raggiungerlo, ci sarà da divertirsi. E soprattutto non perdetevi il seguito **Truxton 2** che è ancora più bello!

Non sono d'accordo con Zaxxon1: **Truxton** è un'autentica pietra miliare tra gli shoot'em up. È difficile, questo è vero, ma regala tante soddisfazioni ai più bravi. Veniamo premiati con nuove ambientazioni molto varie sia nella grafica che nella musica ad ogni nuova fase.

La grafica è semplicemente perfetta ed i nemici non solo hanno aspetto diverso, ma attaccano in modi sempre diversi, il che ci tiene sempre sull'attenti. I boss di fine area sono proprio tosti e dovremo dosare bene l'uso delle smart bomb per superarli ed andare avanti.

Che dire delle armi: belle da vedere e letali contro i nemici. I riflessi creati dai Thunder Laser ci fanno sentire come se fossimo in grado di cavalcare un fulmine! Un consiglio: non potenziate al massimo la velocità dell'astronave in quanto diventerebbe quasi incontrollabile.

gli scudi sono allineati. E poi? Beh, poi si ricomincia il gioco daccapo!

Come da tradizione, troveremo potenziamenti di vario genere. Il più caratteristico è quello che permette di cambiare tipo di arma tra Power Shot (rossa), Expert Beam (verde) e Thunder Laser (blu). Cambiando arma, anche la nostra astronave cambia colore.

Il tipo rosso spara proiettili **in tre direzioni e ad ogni potenziamento si aggiungono direzioni di fuoco. Il tipo verde spara un singolo raggio al plasma frontale che, potenziato, si allarga** fino a cinque volte. Il tipo blu è un fulmine che "aggancia" i nemici a prescin**dere dalla loro posizione. Si potenzia fino a creare cinque fulmini.**

Per ottenere ciascun potenziamento bisogna rac**cogliere cinque icone a forma di "P".** Esiste anche l'icona **a forma di "B" che** ci regala una "smart bomb" aggiuntiva. E non manca il clas**sico power-up "S" che rende la nave più veloce: si può** aumentare per cinque volte e poi ogni icona **aggiuntiva ci regala 5.000 punti bonus.** Possiamo infine sperare di trovare le icone "1UP" e "2UP" che valgono una o due vite extra.

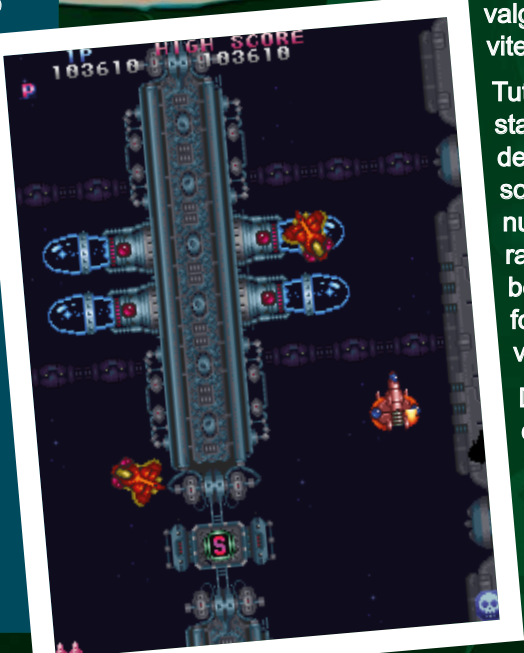
Tutte le informazioni stanno sul pannello del gioco. In senso orario: punteggio, numero di power-up raccolti, record, smart bomb disponibili (a forma di teschio) e vite residue.

Da notare che non c'è modalità di gioco in contemporanea: se si gioca in due, ci si alterna ad ogni perdita di vita.

Ed ora scusatemi ma ho visto una navicella **Gidan in avvicinamento.** Dove ho lasciato le chiavi **della mia Super Fighter?** E... dove l'ho parcheggiata?

Una bella sezione di volo attraverso una nebulosa verde

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 60%
GRAFICA: 76%
SONORO: 86%
ORIGINALITÀ: 59%
APPETIBILITÀ: 76%
LONGEVITÀ: 69%
EMU QUALITY: 92%

GLOBALE: 71%

I bulbi blu, se distrutti, rilasciano una nube di proiettili

©1986 TAITO

RECENSIONE DI PAUL "MOZ" MORRISON

Adoro il calcio ed accolgo sempre volentieri ogni videogame di questo sport. Purtroppo dopo qualche partita con **Kick and Run** mi passa la voglia di calcio. Non è diverso dalle altre simulazioni calcistiche: stesso punto di vista, stesso tipo di torneo. Solo che questo è poco divertente da giocare ed anche più difficile rispetto a **Tecmo World Cup '90**.

Passare la palla con precisione è complicato, riuscire in una scivolata sembra quasi casuale, gestire il portiere è impossibile. Graficamente non è brutto ma con quel sonoro... alla fine non mi sono divertito e quel che mi aspetto da un videogame è divertirmi.

VERSIONI ALTERNATIVE

- Mexico 86 Bootleg, 1986

Ahh, il calcio... sport emozionante e seguitissimo in tutto il mondo. Purtroppo, pochi sono davvero bravi al punto di poter giocare nella Coppa del Mondo dal vivo. Ma per fortuna abbiamo i videogame che ci fanno vivere questo brivido! E in questo caso, Taito ci propone il proprio calcio arcade: **Kick and Run**.

Si inizia con lo scegliere il nostro team tra Italia, Inghilterra, Brasile, Germania Ovest, Argentina e Giappone. La nostra squadra dovrà affrontare le altre cinque in scontri diretti per la vittoria. In altre parole: bisogna vincere tutte le partite per portarsi a casa la coppa!

Già dall'entrata in campo dei giocatori vediamo che le animazioni sono piuttosto povere. E vediamo che le divise non hanno neanche gli stessi colori delle reali squadre di calcio (il che è proprio un peccato perché non sarebbe costato tanto abbinare i colori giusti). Ed infine appena il pubblico rompe il silenzio, sembrano i fischi di un ucello fuori dalla finestra di casa. Proprio fastidioso. E gli altri suoni sono anch'essi al di sotto dello standard.

Giocare non è complicato: se il giocatore ha la palla, si usa un pulsante per passarla ad un compagno e l'altro per tirare in porta. Per lanciare la palla più lontano si tiene il relativo pulsante premuto più a lungo. Se il giocatore non ha la palla, un pulsante serve per saltare in aria e l'altro per scivolare su un avversario. Durante i tiri di rigore, col joystick e il primo tasto di fuoco si controlla il portiere nella propria area nel tentativo di prendere la palla: qui bisogna stare attenti a non allontanarsi troppo dal centro della porta!

Gioco semplice da capire ma difficile da padroneggiare. Le altre squadre si impegnano a vincere esattamente come noi. E c'è anche un'altra regola in questo gioco: se non si è in vantaggio già alla fine del primo tempo, la partita finisce. Questo ci obbliga ad attaccare più che possiamo. Se si arriva al pareggio a fine tempi regolamentari, si va direttamente ai calci di rigore.

E questo è quanto. Le squadre stanno lasciando gli spogliatoi, è tempo di stringere i lacci e raggiungere i nostri compagni!

Non ci giocavo da quando avevo 12 anni, che salto nel passato! Ricordo il cabinato a quattro giocatori su cui giocavo coi miei amici. A quel tempo i giochi di calcio erano la mia passione.

Rigiocarlo dopo più di dieci anni mi ha esaltato subito. Grafica semplice (ma ci sta in un titolo del 1986) ed il gioco è ancora divertente. La palla entra in porta, il portiere si mette a piangere e l'altro team salta di gioia, wow! Gli effetti sonori sono semplici (forse troppo) e le musiche pure. Manca un tutorial, non che servisse...

Vi consiglio di provarlo anche solo per vedere l'espressione del portiere quando la palla gli passa dietro!

Non so se sia il peggior gioco di calcio in sala giochi, ma di certo è uno dei peggiori! Vediamo una rassegna di cose assurde: azioni improbabili ed errori inspiegabili già dal calcio d'inizio e portiere che si muove a casaccio o come se gli mancasse il cervello. E neanche si cambia campo a fine primo tempo. Sembra una parodia di una partita di calcio, mi ha proprio stufato!

Si salva la presentazione un po' naif e la grafica carina. Ma i fischi dell'arbitro sono insopportabili al punto da dover azzerare il volume. La musichetta di sottofondo è la cosa migliore di tutto il gioco.

Il vecchio **Exciting Soccer** è molto più divertente anche se con grafica datata. Taito, per piacere, non provare più a fare giochi di calcio. Vi prego ditemi che non hanno fatto un seguito... vi prego!

PAGELLA

PRESENTAZIONE: 61%
GRAFICA: 61%
SONORO: 35%
ORIGINALITÀ: 38%
APPETIBILITÀ: 52%
LONGEVITÀ: 39%
EMU QUALITY: 98%

GLOBALE: 50%

Team ZzapRaine, eccolo qui

DI LUCA "MADRIGAL" ANTIGNANO

Devo ammettere che spostarmi dalla redazione di Zzap!64 a Zzap!Raine non è stato poi così traumatico. Non vado più a giocare a casa di Gordon e non ho più modo di inseguire quell'idiota saltellante di Thing. Ma ci sono anche bei vantaggi a stare qui: per esempio posso stare sul mio divano a sgranocchiare diamanti e messaggiare con il nuovo staff sparso per il mondo. Siamo davvero tutti lontani ma... alla fin fine internet serve a farci sentire un poi' più vicini, no?

Oggi voglio parlarvi dei miei nuovi amici, ad iniziare dal caporedattore. Spero vi divertirete a leggere.

Vostro sempre,

Rockford

"Ciao! Io sono Rockford ed oggi vi parlo di..."

Nonostante il cognome che porta, **Stefano "Zaxxon1" Ferrari** non ha niente a che vedere con le macchine sportive. È nato a Milano nel 1969, dove vive e lavora come impiegato tecnico commerciale in un'azienda di distribuzione hardware e software. Oltre ai videogiochi, le sue grandi passioni sono le motociclette, il calcio ed il mare!

Che dire della sua esperienza come videogamer... quando l'ho incontrato la prima volta era solo un ragazzino che giocava a Boulderdash sul Commodore 64 di casa – ed abbiamo passato tanto tempo insieme. Ma aveva iniziato a videogiocare molti anni prima, fin dai tempi delle console analogiche casalinghe tipo "Pong". È poi diventato un fan sfegatato di Zzap! già dai primi numeri.

La passione per il Commodore 64 non si è mai spenta. Neanche giocare sul Super Nintendo ed il PC gli dà le stesse sensazioni che inserire un floppy disk in un drive 1541. Ha scoperto poi come emulare i videogame da sala quasi per caso, cercando informazioni su Pac-Land su internet.

Anche se tutti pensano che il suo nickname sia un omaggio al capolavoro SEGA, in realtà lo ha scelto perché secondo lui è una bella parola che suona bene.

Marco "Redhot" Castiglioni ha 29 anni. Lavora come sistemista per diverse compagnie. Ama il suo lavoro – anche se questo lo obbliga a passare la maggior parte del tempo ad aggiornarsi su nuovi sistemi e tecnologie.

Non mi ha detto molto dei suoi trascorsi come videogiocatore ma so che da piccolo passava giornate intere sul VIC-20 ed il Commodore 64 ed aveva una grande passione per i videogiochi da sala (non a caso è oggi autore della sezione Milestones qui su Zzap!Raine).

Il suo primo contatto col mondo dei videogiochi è stato con Centipede... gusti un po' strani e niente diamanti... contento lui! Oggi si diverte a giocare con i videogame classici usando RAINE e MAME. Detesta le console e qualsiasi cosa che non abbia una tastiera.

E soprattutto gli piace giocare e sfidare gli amici in multi-player, specialmente con giochi 3D tra cui il suo preferito è Half Life.

Il suo nickname è strano. Sì, gli piacciono i Red Hot Chili Peppers, beve birra rossa (red) ma decisamente fredda e non calda (hot). OK Marco, torna pure a suonare il tuo basso ed io passo al prossimo redattore...

Paolo "Roy Jones" Facchini è un tipo strano. Non molto brillante a scuola da piccolo ma ora studia Ingegneria delle Telecomunicazioni e sogna di poter giocare a Doom 3 e Halo 2 molto presto (oddio, che gusti...).

Ha iniziato a videogiocare sull'Intellivision, godendosi piccole perle come Atlantis e Dracula. Poi è arrivato il PC 286 con schermo monocromatico ed infine eccoli: Bubble Bobble in sala giochi (il suo gioco preferito!) e poi Double Dragon e Final Fight.

Nel 1997 sente parlare di "emulazione" e da lì comincia la passione per RAINE, MAME, Retrocade e Callus. Finalmente può giocare coi suoi giochi preferiti della serie Capcom CPS-1 e l'intera saga Taito dei giochi con le bolle. Scopre dunque una forte passione per il crescente fenomeno del retrogaming che lo porta a collaborare con i forum di Emuita.it, Cps2mania e, ovviamente, Zzap!Raine.

Benvenuto a bordo, RoyJ – ma ti prego, smetti di scrivere in romanesco e fai la persona seria!

Luca "MADrigal" Antignano è nato a Sassari nel 1974 e festeggerà i trent'anni tra pochi giorni. Un tempo dichiarava "a trent'anni la vita finisce"... ma ha cambiato recentemente idea: ora si gode famiglia, amici e la laurea in ingegneria appena presa! Ma chissenefrega direte voi? Giusto, allora parliamo di videogames.

La passione per i computer ed i videogames nasce nel 1982, quando scopre Pac-Man in un bar della sua città. In seguito si appassiona alle riviste di quel tempo: Computer Games, Videogiochi, SuperVIC e Microcomputer... Nel 1984 riceve un meraviglioso regalo: un Commodore 64 che conserva ancora gelosamente.

Scopre Zzap! nel 1988. A quel tempo frequenta assiduamente le sale giochi della città, dove cerca di completare giochi come Bubble Bobble, Ghosts'n Goblins e Black Tiger. Ma non disdegna nessuno dei videogames che gli capitano sotto tiro!

Alla pubblicazione del mitico SEUCK passa dall'altra parte della barricata: anziché videogiocare e basta, si cimenta nella realizzazione del suo primo gioco! Nasce così il lo sparatutto "Bubble Bobble II" per C64, recensito sul numero postumo di Zzap! pubblicato lo scorso anno... che soddisfazione!

Vogliamo parlare di PC? Lo usa principalmente per la realizzazione dei siti web, la grafica e per programmare simulatori di giochi elettronici che riscuotono molto successo in tutto il mondo! E poi collabora attivamente con Emuita.it e Zzap!Raine. Colleziona vecchi sistemi tra cui Spectrum, Atari, Intellivision, GameBoy e perfino qualche console analogica di cui Zaxxon1 ha chiari ricordi!

Milos "Talas" Jovanovic vive in Germania ma è nato in Serbia. Ha 23 anni e sta per laurearsi in Scienze della Comunicazione – in bocca al lupo! È appassionato di ginnastica, Tsun (un'arte marziale cinese), boxe e tutti gli sport più faticosi sulla faccia della terra!

Ma tanto tempo fa gli piaceva invece allenare la mente ed i riflessi con Sir Lancelot e Robin Hood sul fido Atari VCS 2600. Poi in casa Jovanovic è arrivato il Commodore 64 ed è allora che ci siamo incontrati per la prima volta. I suoi giochi preferiti sono Save New York, The Last V8 ed IO. Dopo una breve parentesi con l'Amiga è passato al Mega Drive ed al Super Nintendo – e oggi rimpiange quei bei tempi andati. Ma si consola con il Dreamcast, i giochi su PC e gli emulatori ovviamente!

Milos sembra parecchio occupato in questo periodo: vede gli amici, sbaciucchia la fidanzata, suda sette camicie in palestra e studia (a tempo perso). Spero che si ricordi di passare a trovarmi per fare qualche partita!

L'unica ragazza del nostro team si chiama **Liliana Vitalini** ed è nata nel 1977. Dopo aver preso il diploma in Tecniche della Grafica e della Pubblicità, ha passato un anno in Inghilterra e poi è approdata a Milano, dove lavora come grafico editoriale e pubblicitario. Zaxxon1 l'ha quasi "trascinata" dentro Zzap!Raine come illustratrice, grafica e traduttrice. Al momento sta frequentando un corso come operatrice turistica, il che le lascia poco tempo libero per lavorare sulla nostra rivista.

Non è molto appassionata di videogame: il suo primo computer era un PC con cui lavorava e faceva l'occasionale partita e Tetris e Pang. I primi giochi arcade che ha conosciuto sono Wonderboy in Monster Land e Puzzle Bobble. Purtroppo non abbiamo mai giocato insieme a Boulderdash e ci siamo conosciuti direttamente qui in redazione. All'inizio non sapeva neanche chi fossi, ma poi siamo diventati amici ed io personalmente l'adoro!

Lee Bolton è nato a Manchester ed oggi vive a Bolton, sempre in Gran Bretagna. Della sua vita privata so solo che ha la ragazza, un figlio, un lavoro e un animaletto a casa (hey, Thing... sei mica tu quello col collare?). Lee è un altro grande fan di Pong e, nel corso degli anni, ha posseduto quasi tutti i computer e le console casalinghe. Non sembra proprio un tipo studioso, eh?

Ha iniziato a scrivere articoli e recensioni di videogame appena ha avuto accesso ad internet ed ha conosciuto la community di appassionati di emulatori. Il suo sito web, "Lee's Peek'n'Poke" è la sua seconda casa. Ha anche contribuito alla stesura del numero 107 di Zzap!64 e poi si è unito al nostro team – con cui collabora con passione. Dice "È bellissimo lavorare qui nella torre di Zzap!Raine e seguire l'onda del RAINE!"

In questi giorni sta costruendo un cabinato arcade e comprando PCB. Hey, non dimenticare di comprare la scheda di Boulderdash e portami a casa tua!

Italia, Germania, Gran Bretagna... Australia? Ecco una nuova entry dalla terra dei canguri. Si chiama **Anthony "Ant" Stiller** ed è un vero artista. Alcuni lo conoscono come il principale caricaturista di Zzap!64 numero 107.

Di mestiere in realtà fa il consulente informatico specializzato in Data Warehousing. Ma le sue vere passioni sono la moglie e le due figlie (che gusti... io preferisco i diamanti!). Naturalmente ama i giochi su computer e console ed i Giochi di Ruolo sia su schermo che con carta e dadi. Conserva il suo vecchio Commodore 64, che accende spesso anche se non gioca molto a Boulderdash. E quando lo spegne, gli piace ascoltare i remix dei giochi, wow!

Paul E. "Moz" Morrison ha 32 anni, vive in Michigan negli USA ma è un autentico gentleman britannico. Si è trasferito in America nel 2000, dove vive con la moglie americana ed il figlio. Nella nostra redazione è quello che ha meno familiarità con gli emulatori: li ha scoperti per la prima volta nel 2000. Da allora si è appassionato alla scena Commodore 64 e non perde occasione per scambiare opinioni sui forum e le community di fans in giro per il mondo. Ha creato il suo sito web personale, ispirandosi a Lee's Peek'n'Poke e Zzap!Raine.

Quando non videogioca, guarda il football in TV, ascolta la musica di Yngwie John Malmsteen a tutto volume e guarda qualche film in DVD.

Parte 3 (1981)

DI MARCO "REDHOT" CASTIGLIONI

"Videogiochi che non possiamo dimenticare!"

Ma che bello vedervi di nuovo. Sì lo so, non vi vedo di persona ma mi piace pensare che ci sono altre persone appassionate di retrogame, esattamente come me, dall'altra parte del monitor e precisamente sul sito di Zzap!Raine.

Non porto buonissime notizie. Per ragioni di lavoro sarò molto impegnato nei prossimi mesi e non sono sicuro di poter scrivere altri episodi della serie Milestones per un po'. In ogni caso, godiamoci questo capitolo dedicato al 1981: un anno che non brilla molto per la qualità dei giochi ma che riserva comunque alcune pietre miliari. Vediamole insieme!

L'età del Bronzo, Parte 2

La forte influenza di Guerre Stellari ha portato ad un'ondata di sparatutto in sala. Ma anche l'arrivo di Pac-Man ha spinto l'uscita di tantissimi giochi di labirinto. E tra questi due generi popolarissimi, riusciamo comunque a scorgere qualche nuovo concept e genere di videogame.

Adventures of Robby Roto (1981, Midway)

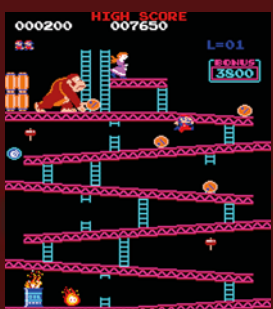
Un altro "figlio" di **Pac-Man** in qualche modo, da cui nascono un concept ed un filone di videogame del tutto nuovi.

Muoviamo un minatore tra gallerie nel tentativo di salvare altri minatori. Ad ogni salvataggio, dobbiamo risalire in superficie evitando di incrociare dei grossi ragni.

La novità risiede nel fatto che siamo noi stessi a scavare le gallerie in cui ci muoviamo e creare il labirinto.

Il gioco non può mancare in nessuna video-collezione!

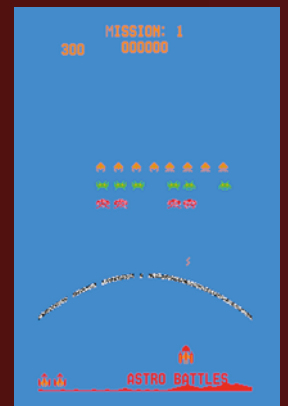
Donkey Kong (1981, Nintendo)

Cosa dire di questo gioco? Uno dei titoli seminali nella storia del videogame ed il primo gioco con Mario come protagonista. Il nostro eroe deve salvare la fidanzata, rapita da un gorilla, attraverso schermi pieni di scale e piattaforme su cui rotolano barili. Ma poi ci troveremo a saltellare tra ascensori, nastri scorrevoli e fiamme animate!

Il videogame è noto come uno dei capolavori di Nintendo e fonte di centinaia di cloni e remake con nomi diversi. Praticamente tutti lo conoscono e riconoscono grazie alle caratteristiche uniche ed alla giocabilità strepitosa. Una vera pietra miliare!

Gorf (1981, Midway)

Uno sparatutto un po' particolare. Lo ricordo con affetto in quanto fu il primo gioco che provai sul Commodore VIC-20.

La versione arcade ha una struttura multi-livello: il primo somiglia a **Space Invaders** mentre i quattro successivi sono battaglie dirette contro l'astronave madre.

Gli interessanti effetti grafici e la buona giocabilità sono fattori degni di nota.

Frogger (1981, Konami)

Un titolo eccellente da una Konami alle prime armi. Semplicemente, muoviamo una rana attraverso un'autostrada ed un fiume. Semplice? Niente affatto! Servono mano ferma, riflessi perfetti e capacità di sincronizzare bene le proprie azioni per fare ogni singolo passo.

Il gioco è diventato un classico per la sua semplicità e per essere stato convertito per ogni genere di computer e gioco elettronico tascabile.

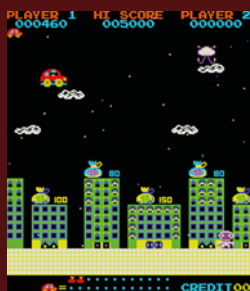
Neanche le più moderne versioni 3D reggono il confronto.

Un videogame classico sotto ogni punto di vista!

Jump Bug (1981, Rock-Ola)

Un buon concept di gioco in cui guidiamo una macchina saltellante su un paesaggio scorrevole in cui raccogliere sacchi di denaro.

I sacchi valgono più o meno dollari per cui cercheremo di acchiappare quelli di maggior valore.

Il gioco non brilla di certo per grafica e sonoro ma il concept è stato ripreso (e talvolta copiato) in molti videogame successivi. Divertente.

Kick (1981, Midway)

Un altro nuovo concept piuttosto curioso. Palloncini cadono dal cielo e dobbiamo farli esplodere prima che tocchino il terreno. Il problema è che guidiamo un clown su un monociclo, che si muove molto lentamente.

Per certi versi riprende **Breakout**, uscito qualche anno prima. Se non fosse così frustrante da controllare, sarebbe stato uno dei giochi migliori del 1981. Richiede un po' di pratica ma poi risulta piacevole.

Lady Bug (1981, Universal)

Un figlio (anzi una figlia) di Pac-Man in cui muoviamo una coccinella dentro un labirinto a caccia di puntini. I cacciatori in questo caso sono insetti di vario genere e sono piuttosto veloci.

La novità è data dal fatto che alcuni muri possono ruotare e dunque il labirinto cambia di continuo. Un'altra innovazione è data dai bonus speciali sparsi per lo schermo: alcuni moltiplicano il punteggio, altri regalano vite o hanno esiti speciali.

Molto, molto bello da giocare.

Mahjong (1981, Alpha Denshi)

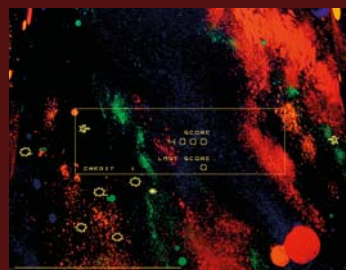
Credo che questo sia il primo videogame di "mahjong" mai pubblicato. Le regole non sono molto note al di fuori dal Giappone per cui vi consiglio di leggerle su internet prima di avventurarvi in questo videogame.

Si tratta di una sorta di gioco del domino ma con elementi dei giochi di carte e tanti, tanti simboli giapponesi! Non so dire molto di più e non sono per niente un fan del gioco!

Per me è una pietra miliare perché da qui è partita l'ondata di centinaia di giochi di mahjong che hanno invaso le sale giochi negli anni '90.

Ovviamente se vi piace il genere, beh, ecco il capostipite!

Omega Race (1981, Midway)

Un eccellente videogame a grafica vettoriale che compete direttamente con **Asteroids** di Atari. Simile concept ma ambientazione diversa: la nostra nave spaziale combatte contro altre astronavi.

I movimenti sono piuttosto realistici e riproducono l'inerzia come risultato di accelerazione e velocità: più si va veloci, maggiore la difficoltà nei controlli. I nemici poi a volte sembrano "impazzire" e si muovono in modo imprevedibile. La grafica sfrutta benissimo i vettori ed è molto curata (una delle migliori nel suo genere).

Fu il solo gioco a grafica vettoriale realizzato da Midway ed ha un gameplay avvincente e frenetico: una volta che iniziate a giocare, è difficile smettere.

Qix (1981, Taito)

Un concept di gioco assolutamente innovativo che, in qualche modo, ruba qualcosa dai giochi di labirinto ma crea un genere del tutto nuovo.

Muoviamo una sorta di astronave quadrata sullo schermo che traccia una scia dietro di lei.

Con questa scia, disegniamo quadrati più o meno grandi cercando di riempire, un pezzo per volta, il 75% dello schermo. A rendere le cose difficili sono altre "astronavi" che seguono ed intercettano la nostra scia.

Da qui è nato un intero genere di videogame che ha spopolato tra la fine degli anni '80 e la prima metà dei '90. Ma a differenza dei seguiti, qui non veniamo premiati con disegni erotici o siparietti animati alla fine di ogni livello.

Turbo (1981, Sega)

Sega inizia qui una lunga carriera che, negli anni, ci porterà capolavori del calibro di **Out Run**.

Anche qui abbiamo un gioco di guida con visuale in prospettiva attraverso scenari coloratissimi. OK, il movimento dell'auto non è proprio realistico ma se non altro le bande colorate a bordo strada diventeranno uno standard in tutti i videogame di corse negli anni successivi.

Abbiamo un tempo ben definito e l'obiettivo è cercare di superare quante più auto possibile prima che si esaurisca. Gli scenari cambiano di continuo e la presenza di colline e curve porta a dei cambi di prospettiva. Molto bello!

THE GAMES DATABASE

RYGAR

	RYGAR (TECMO)
Anno	1986
Classificazione	Produzione standard
Genere	Platform / Combattimento
Classe pinout	Tehkan - Rygar (unico)
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	256x224 pixel a 59 Hz
» Colori utilizzati	1024
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Giocatore singolo
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» Z80	6 MHz + 4 MHz (CPU)
» YM3526	4 MHz (Audio)
» OKI MSM5205	400 KHz (Audio)

INFO

FATTI E CURIOSITÀ

Le versioni americana (Rygar) e quella giapponese (Argus No Senshi) hanno alcune differenze. Vediamole di seguito:

» Hanno sequenze diverse nella modalità demo.
» Rygar è più severo riguardo a stelle ed esplosioni.
» Argus No Senshi sembra avere più poteri nascosti, più stelle ed una vita extra in più.

Esistono poi due varianti ben distinte della versione americana. Quella denominata 'Set 1' è una revisione più recente del 'Set 2' che contiene diversi bug, soprattutto relativi alla modalità a due giocatori:

» Il 'Set 2' permette al Giocatore 2 di aggiungersi alla partita mentre il Giocatore 1 sta già giocando in modalità a giocatore singolo. Il problema sta nel fatto che, premendo il tasto 'Player 2', il secondo giocatore si aggiunge ma il credito non gli viene sottratto - e questo permette di giocare gratis.
» Inoltre, nell'angolo a destra in alto nello schermo apparirà 'Playre2' anziché 'Player2'.
» La prima videata mostra la scritta 'All Right Reserved' a cui manca una 'S'. Questo è stato poi corretto nel 'Set 1'.

I BONUS NASCOSTI

» Per ciascun livello del gioco, completare nell'esatto istante in cui il tempo residuo ha numero di secondi pari alle centinaia nel punteggio (es. 13.20 secondi e 25.130 punti). Nell'esatto istante in cui inizia l'animazione di fine livello, premere in basso a sinistra il joystick. Si ottengono 10.000 punti ogni volta.
» Eliminare tutte e quattro le creature che si mettono in pila una sull'altra. Appena la prima viene colpita, le altre si buttano di sotto. Bisogna colpirle mentre in volo, di modo che nessuna tocchi terra. Risulta difficile con l'arma normale ma molto più facile se si ha acquisito il potere del Sole e la Corona, mettendosi davanti a loro e sparando in alto per quattro volte. Si ottengono 10.000 punti ogni volta.
» Saltare in testa ai demoni blu che appaiono alla fine di ogni livello multiplo di quattro. Per eliminarli serve il potere della Tigre. Si ottengono 50.000 punti ogni volta.
» Ogni volta che si raccolgono sette stelle nascoste nelle lapidi, si ottengono 70.000 punti.
» Ci sono sette stelle nascoste nell'albero al centro del Livello 13, che vengono mostrate colpendolo in più punti (alcuni un po' difficili da raggiungere). Sia il fatto di farle apparire che quello di raccoglierle aumenta il contatore di cui sopra. Mostrarle e raccoglierle tutte conta per 14 e quindi ben 140.000 punti.
» Completando il gioco si ottengono 100.000 punti.
» Raccogliere tutti e cinque i poteri vale 160.000 punti. Si può ottenere solo una volta per ciascuna vita. Dunque, perdendo una vita, ricomincia il conteggio e si può ottenere un nuovo bonus.
» C'è un bonus da un milione di punti nascosto nello stesso 'albero delle stelle' al Livello 13. Colpire un punto vuoto al di sopra della stella più a destra di tutte. Si sentirà un suono come di una pietra che si rompe. Ripetere per una decina di volte ed apparirà una pergamena. Rimarrà sullo schermo per pochissimi secondi e dunque va raccolta subito!

KICK AND RUN

	KICK AND RUN (TAITO)
Anno	1986
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sport
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Orizzontale
» Risoluzione	256x224 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	256
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2 (standard) 4 (collegando due cabinati)
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» Z80	6 MHz + 6 MHz + 4 MHz (CPU)
» MC6801U4	4 MHz (CPU Controller)
» MC68705SP3	4 MHz (CPU Controller - versione alternativa per bootleg Mexico 86)
» YM2203	3 MHz (Audio)

PENGO

	PENGO (SEGA)
Anno	1982
Classificazione	Produzione standard
Genere	Labirinto
Classe pinout	Non-standard
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x288 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	32
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Giocatore singolo
» Controlli	Joystick a 4 direzioni
» Numero di pulsanti	1
» Numero di gettoniere	3
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» Z80	3 MHz (CPU)
» Namco Custom	96 KHz (Audio)

GUN & FRONTIER

	GUN & FRONTIER (TAITO)
Anno	1990
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	224x320 pixel a 60 Hz
» Colori utilizzati	4096
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	2
» Pannello dei controlli	Multigiocatore
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Stereo amplificato (2 canali)
Chipset	
» M68000	12 MHz (CPU)
» Z80	4 MHz (CPU)
» YM2610	8 MHz (Audio)

TRUXTON

	TRUXTON (TOAPLAN)
Anno	1988
Classificazione	Produzione standard
Genere	Sparatutto
Classe pinout	JAMMA
Informazioni schermo	
» Tipo	Raster
» Orientamento	Verticale
» Risoluzione	240x320 pixel a 57 Hz
» Colori utilizzati	2048
Informazioni input	
» Numero di giocatori	2
» Giocatori simultanei	1
» Pannello dei controlli	Giocatore singolo
» Controlli	Joystick a 8 direzioni
» Numero di pulsanti	2
» Numero di gettoniere	2
Audio	Mono amplificato (1 canale)
Chipset	
» M68000	10 MHz (CPU)
» Z80	3,5 MHz (CPU)
» YM3812	3,5 MHz (Audio)